

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah anugerah atau titipan yang harus di jaga dengan baik.

Perkembangan yang terjadi pada anak pun harus kita pantau dengan baik pula, baik perkembangan fisik ataupun perkembangan motorik yang selalu berkembang. Begitu pula perkembangan kecerdasan nya dimana pada masa itu anak berada pada masa *golden age* atau masa emas di mana anak mudah menyerap dan belajar dari lingkungan nya. Salah satu kecerdasan yang harus di kembangkan pada anak usia dini adalah kecerdasan berfikir simbolik karena dalam kehidupan sehari hari anak usia dini sudah dihadapkan dengan hitungan dan angka.

Menurut (Howard Gardner dalam Windarsih CA, 2016:11) kecerdasan dipandang sebagai kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau menghasilkan suatu produk dan pembelajaran. Untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan, maka harus ada metode pembelajaran di sekolah yang menyenangkan dan menarik bagi anak. Salah satu metode yang digunakan adalah dengan permainan balok. Untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

Pengembangan kurikulum dan beberapa usaha untuk meningkatkan kualitas pendidik yang lebih baik. Sebagaimana telah kita ketahui bahwa anak memiliki karakter yang khas dan unik baik secara fisik ataupun mental, oleh karena itu strategi dan metode pengajaran yang diterapkan harus sesuai dengan kekhasan anak yaitu dengan strategi bermain sambil belajar belajar atau belajar seraya bermain.

Docket dan Flee dalam Windarsih CA. (2016:10) memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisai, diharapkan melalui bermain dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikann perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat ia dimana dia hidup. Permainan menurut Kimpraswil (dalam As'ardi Muhmmad, 2010: 26) permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja dan prestasi dalam melaksanakan tugas organisasi dengan lebih baik. Atau dapat diartkan permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak kenal sampai pada yang anak ketahui dari yang tidak dapat di perbuatnya sampai dapat melakukannya. Menurut (M. Fadillah, 2017:61) Dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, alat permainan edukatif memiliki peran yang cukup penting. Karena melalui alat permainan edukatif ini kegiatan pembelajaran akan berlangsung menarik, kreatif dan menyenangkan, sehingga dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, dengan alat permainan edukatif ini anak belajar tapi terasa bermain. Meskipun aktifitas yang dilakukan anak adalah bermain, namun dalam bermain itu sesungguhnya anak telah belajar.

Dalam permainan balok ini anak anak diajarkan tentang bentuk bentuk geometri, warna, bentuk dan ukuran yang menarik sehinga anak dapat mengembangkan daya imajinasinya, kreatifitasnya, ide-idenya, dalam mengenal bentuk bilangan.

Kecerdasan berfikir simbolik menurut Hamzah B. Uno dkk (2010:11) adalah kemampuan seseorang dalam berfikir secara induktif dan dedukti, berfikir menurut

aturan logika, memahami dan menganalisa pola angka-angka, serta memecahkan masalah dengan menggunakan kemampuan berfiki

Kemampuan berfikir menurut kamus besar bahasa Indonesia memiliki arti kesangupan, kecakapan, kekuatan. Dalam kajian psikologi (Surya.M, 2015:117), berfikir didefinisikan sebagai suatu proses mental dalam mengekporasi peta pengalaman yang merupakan suatu keterampilan bertindak dengan kecerdasan sebagai sumber daya penalaran. Proses berfikir berlangsung melalui moda-moda kognitif yang meliputi pengamatan, ingatan, pembentukan konsep, pemberian respon, menganalisis, membandingkan, imajinasi dan penimbangan (*judging*)

Sedangkan Simbolik menurut kamus besar bahasa Indonesia mempunyai arti logika matematika, kemampuan untuk mengatasi masalah yang berhubungan dengan logika. Pengembangan kemampuan logika matematika di pendidikan anak usia dini dilakukan melalui kegiatan berhitung permulaan dan pemecahan masalah.

Perkembangan kognitif berhubungan langsung dengan perkembangan berfikir. Perkembangan berfikir anak yang harus dicapai salah satunya adalah dalam hal perkembangan berfikir simbolik. Pada perkembangan berfikir simbolik yang terjadi adalah anak-anak mulai menggunakan symbol-simbol ketika mereka menggunakan sebuah objek atau tindakan untuk mepresentasikan subjek yang tidak ada dihadapanya

Tahap Pra-operasional anak usia 2-7 tahun anak mulai menggunakan gambar-gambar mental untuk memahami dunianya.

Pemikiran-pemikiran simbolik yang direfleksikan dalam penggunaan kata-kata dan gambar-gambar mulai digunakan dalam penggunaan mental, yang melampaui

hubungan informasi sensorik dengan tindakan fisik. Akan tetapi ada beberapa hambatan dalam pemikiran pada anak tahapan ini seperti *egosentrisme* dan *sentralisasi*.

Pada tahap berfikir simbolik, anak sudah dapat mengungkapkan konsep yang ada dalam pikiran dan imajinasinya dan diungkapkan dalam bentuk kata-kata maupun kalimat. Berfikir simbolik merupakan kemampuan dalam mengenal lambang bilangan serta lambang huru vokal dan konsonan

Jadi kemampuan berfikir simbolik adalah kecakapan dalam prose untuk mengatasi masalah yang berhubungan dengan logika.

Landasan pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam penyelenggaraan pendidikan termasuk pendidikan anak usia dini. Dengan adanya landasan pendidikan maka praktek pendidikan maupun studi pendidikan memiliki tumpuan atau dasar pijakan. Selanjutnya, praktek pendidikan dan studi pendidikan akan membantu individu maupun kelompok untuk dapat mencapai tujuan pendidikan dan juga untuk memahami pendidikan. Pada umumnya, landasan pendidikan terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu landasan religius pendidikan, landasan filosofis pendidikan, landasan ilmiah pendidikan, dan landasan yuridis atau hukum pendidikan.

Landasan-landasan tersebut berfungsi untuk memberikan dasar rujukan konseptual dalam rangka praktek pendidikan dan atau studi pendidikan yang dilaksanakannya. Dengan kata lain, landasan pendidikan berfungsi sebagai dasar pijakan atau titik tolak praktek pendidikan dan atau studi pendidikan. Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini tidak terlepas dari berbagai landasan

pendidikan yang menjadi dasar dalam menentukan arah dan tujuan pendidikan. Dengan didasarkan pada beragam jenis landasan pendidikan baik secara yuridis, filosofis, religi dan ilmiah, penyelenggaraan pendidikan anak usia dini diharapkan dapat mengembangkan seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangan anak, sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang dicita-citakan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Namun, dengan didasarkan fakta yang terjadi di lapangan, banyak praktik penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yang tidak sesuai dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan anak.

Landasan Yuridis, Pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang besar dalam pencapaian tujuan pendidikan nasional. Sebagai pendidikan awal untuk anak, pendidikan anak usia dini bertanggung jawab untuk menanamkan nilai-nilai keimanan, ketaqwaan, memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar pada anak, hal tersebut untuk mengembangkan anak menjadi pribadi yang mandiri dan bertanggung jawab di kemudian hari. Pendidikan anak usia dini sebagaimana telah ditetapkan sebagai bagian dari tujuan pendidikan nasional, tidak terlepas juga dari kesadaran akan hak setiap anak untuk memperoleh pendidikan. Kebutuhan dan hak setiap anak akan pendidikan tertuang dalam Pasal 28B ayat 2 yang menyatakan bahwa setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Sementara pada Pasal 28 C ayat 2 dinyatakan bahwa setiap anak berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapatkan pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.

Hak dan perlindungan anak pun tertera dalam UU RI Nomor 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya. Atas dasar pemenuhan kebutuhan anak di atas, maka selanjutnya pendidikan anak usia dini dalam penyelenggaraan dan praktik pendidikannya diberikan kepada anak agar dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal. Hal ini tercermin dalam pengertian pendidikan anak usia dini yang tertera dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 yang menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Pendidikan merupakan sebuah investasi jangka panjang dalam pembinaan mutu Sumber Daya Manusia (SDM) di Indonesia. Oleh sebab itu, sebab itu, upaya pembinaan peserta didik melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) membutuhkan proses serta kesabaran dan keikhlasan untuk mengabdikan diri membina anak bangsa yang akan menjadi generasi emas penerus bangsa dimasa depan. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) No. 20 Tahun 2003 Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan

perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal seperti, Kelompok Bermain (Kober) dan jalur informal seperti, Taman Penitipan Anak (TPA).

Ilmu pendidikan telah berkembang pesat. Salah satu diantaranya adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang mengupas tentang perkembangan dan pendidikan anak usia 0-8 tahun. Anak Usia Dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun menurut *National Association for the Education Young Children*, dalam Takdiratun Musfiroh (2008: 1). Pada masa ini dunia anak identik dengan keceriaan, kesenangan dan kegembiraan, sering kita dengar bahwa pada masa ini anak mengalami masa *golden age* atau masa keemasan dimana 80% dari otak anak sudah bekerja yang ditandai dengan perubahan pada perkembangan anak secara baik fisik, kognitif, sosial emosional, nilai moral, agama, bahasa.

Maka orang tua dan pendidik sangat perlu untuk memberikan pendidikan terbaik bagi anak untuk mengoptimalkan masa keemasan anak yang hanya terjadi sekali dalam hidup anak. Lingkup perkembangan anak usia dini (PAUD) terdiri atas enam aspek perkembangan salah satunya adalah perkembangan keaksaraan awal. Perkembangan keaksaraan awal sangat penting dalam perkembangan anak karena keaksaraan awal dibutuhkan dalam bahasa kehidupan sehari-hari anak. Mengajarkan pra keaksaraan kepada anak usia dini harus diupayakan dengan cara menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan memberikan permainan yang bermakna, aman, nyaman dan menyenangkan sesuai dengan tahap perkembangan anak tersebut.

Segala aktivitas yang dapat merangsang kemampuan anak dalam berfikir simbolik. Pendidik dapat menggunakan berbagai aktivitas yang dirancang sendiri di sekolah sesuai dengan target dan perkembangan anak salah satunya menerapkan media pembelajaran permainan balok guna meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada Anak Usia Dini (AUD).

Anak yang dianggap aktif dalam berbicara, terkadang merupakan cerminan anak yang cerdas. Sebelum anak memahami pengetahuan yang lain, anak perlu menggunakan bahasa agar dapat memahami setiap pengetahuan baru yang diterimanya. Anak akan mampu mengembangkan kemampuannya dalam bidang pengucapan bunyi, menulis, membaca sebagai pendukung dalam keaksaraan ditingkat yang lebih tinggi. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang interaktif untuk memberikan semangat dan menantang anak untuk lebih meningkatkan pembelajaran serta mampu menggunakan bahasa yang berkualitas. Metode pembelajaran penting dalam proses pembelajaran, dikarenakan metode pembelajaran merupakan strategi yang digunakan untuk mentransfer materi. Keberhasilan metode pembelajaran tidak terlepas dari adanya media atau Alat Permainan Edukatif (APE) yang menunjang materi yang akan disampaikan oleh pendidik.

Media pembelajaran permainan balok pun tak kalah pentingnya bagi anak usia dini karena permainan balok dapat didefinisikan sebagai media pembelajaran yang sengaja dirancang khusus berbentuk permainan dengan bervariasi bentuk dan ukuran yang menarik serta unik untuk kepentingan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-kanak (TK) sudah diperkenalkan lambang bilangan.

dan pengenalan angka sederhana 1-10, Pada proses pengenalan lambang bilangan terutama bagi anak kelompok A (usia 4-5 tahun) di Taman Kanak-Kanak. Pembelajaran pengenalan lambang bilangan dilakukan dengan memperkenalkan bentuk bentuk geometri yang merupakan dasar dalam mengenal lambang bilangan awal. Melalui pengenalan lambang bilangan, anak akan memahami bentuk angka secara sederhana, selanjutnya dapat membentuk bentuk bentuk geometri yang disukai anak

Dalam mengoptimalkan pelaksanaannya, anak perlu dibimbing oleh guru sehingga kemampuan anak dalam menghafal lambang bilangan akan meningkat. Untuk pengenalan lambang bilangan pada anak dapat diawali dengan memperkenalkan bentuk bentuk geometri melalui permainan balok. Pengenalan lambang bilangan ini dilakukan dengan memperkenalkan bentuk geometri tersebut dengan menunjukkan bentuk bentuk geometri. Di samping angka anak juga perlu diperkenalkan dengan macam macam bentuk. Seperti kotak, persegi panjang, segi tiga, besar, sedang dan kecil bentuk bentuk tersebut.

Upaya untuk meningkatkan kemampuan Berfikir simbolik pada anak dalam mengenalkan lambang bilangan sederhana dapat dilakukan dengan memperkenalkan bentuk bentuk geometri melalui permainan balok sehingga anak dapat memahami kata-kata yang diajarkan. Dalam proses pengenalan lambang bilangan awal ini guru harus sabar, karena anak memiliki karakteristik yang berbeda sehingga perbedaan anak wajib diperhatikan oleh guru. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan terutama pada kelompok A di TK Kartika XI-1 Seskoad, bahwa pembelajaran mengenal huruf awal telah dilaksanakan oleh guru

tetapi belum memberikan kontribusi yang maksimal dalam meningkatkan kemampuan pengenalan angka awal.

Kurangnya kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Kartika XI-1 Seskoad disebabkan karena kegiatan pembelajaran pengenalan angka awal di kelompok A yang dilakukan oleh guru lebih difokuskan dengan kegiatan menebalkan tulisan angka dan menulis angka di papan dengan menggunakan spidol secara bergiliran dan mengucapkannya dengan serius, sehingga proses pembelajaran terkesan membebani anak, sehingga pemahaman terhadap huruf lebih bersifat menghafal.

Berdasarkan paparan di atas, alternatif permasalahan pada anak kelompok A di TK Kartika XI-1 Seskoad, yaitu rendahnya kemampuan mengenal lambang bilangan, terutama pada bilangan sederhana 1-10, guru mencoba memperkenalkan media pembelajaran melalui permainan balok, yaitu media pembelajaran yang sengaja dirancang khusus berbentuk permainan untuk kepentingan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Berdasarkan latar belakang di atas, penulis memfokuskan meneliti kemampuan mengenal angka awal anak melalui permainan balok. Maka dari itu mengambil judul penelitian tentang “Permainan Balok Dalam Meningkatkan Kecerdasan Berfikir Simbolik Pada Anak Usia Dini Di TK Kartika XI-1 SESKOAD Bandung”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penulis dapat merumuskan masalah yang dijadikan sebagai fokus penelitian pembelajaran ini, yaitu sebagai berikut :

1. Apakah pencapaian pembelajaran kemampuan berfikir simbolik siswa PAUD yang pembelajarannya menggunakan penerapan permainan balok lebih baik daripada yang menggunakan pembelajaran biasa?
2. Bagaimana gambaran implementasi pelaksanaan pembelajaran metode permainan balok untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik pada anak usia dini ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menelaah.

1. Pencapaian kemampuan berfikir simbolik siswa PAUD yang pembelajarannya menggunakan metode permainan balok dibandingkan dengan yang menggunakan pembelajaran biasa.
2. Gambaran implementasi langkah-langkah kemampuan berfikir simbolik dengan menggunakan metode permainan balok.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah untuk Pengembangan kemampuan mengingatkan kemampuan berfikir simbolik anak melalui media permainan balok. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan mafaat bagi berbagai pihak antara lain

1. Bagi anak, dapat memberikan pengalaman baru dengan kemampuan mengingat bentuk bentuk geometri, melalui permainan balok.
2. Bagi guru, yaitu melalui penelitian ini guru dapat mengetahui pendekatan dengan media pembelajaran yang dapat memperbaiki dan meningkatkan kemampuan mengingat anak di kelas, sehingga permasalahan yang dihadapi oleh anak maupun oleh guru dapat tertangani.
3. Bagi peneliti, yaitu melalui penelitian eksperimen ini dapat diketahui secara langsung permasalahan pembelajaran kemampuan meningkatkan kecerdasan berfikir simbolik yang ada di kelas, khususnya dalam hal meningkatkan penguasaan angka awal pada anak. Selain itu dapat menambah pengetahuan dan pengalaman penelitian eksperimen.
4. Bagi sekolah, yaitu penelitian ini kemampuan mengingat pada anak dapat ditingkatkan. Selain itu, hasil penelitian ini akan menghasilkan pembelajaran yang baik pada sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran kemampuan berfikir simbolik pada anak.
5. Manfaat Empiris
 Hasil penelitian ini bagi lembaga yang menyelenggarakan sebagai bahan masukan dalam penyelenggaraan program PAUD terutama dalam peningkatan mengenal lambang bilangan.

E. Definisi Oprasional

Dari uraian pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa definisi operasional yang dapat di uraikan adalah sebagai berikut :

1. Permainan adalah bentuk aktifitas yang menyenangkan yang dilakukan semata mata untuk aktifitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktifitas tersebut.
2. Permain balok merupakan permainan yang ada di sekolah Selain puzzle angka alat permainan yang dapat di gunakan untuk melatih kecerdasan matematis-logis ialah balok. Alat permainan balok akan dapat melatih anak-anak untuk mengembangkan logikanya.
3. Kemampuan berpikir adalah salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang. Kemampuan berpikir ini merangkai kemampuan dalam mensintesis, menganalisis, mengevaluasi, dan mengaplikasikan berbagai informasi yang menghasilkan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah atau memproduksi kreasi baru (Jamaris 2013:80)
4. Berfikir Simbolik Kemampuan Berfikir Simbolik Kemampuan menurut kamus besar bahasa Indonesia memiliki arti kesangupan, kecakapan, kekuatan. Dalam kajian psikoalogi (M. surya,2016:117),
5. Anak Usia Dini adalah anak yang usia antara 0-6 tahun pada masa tersebut merupakan masa emas (*golden age*) karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cukup pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang dan perlu stimulus yang baik untuk dapat mengembangkan kecerdasanya sehingga kecerdasan yang ada pada diri anak dapat berkembang dengan baik.

Metode Pembelajaran

Pada penelitian ini ada dua kelas yang menjadi objek penelitian yaitu, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas ini diberikan *treatment* atau perlakuan yang berbeda yaitu untuk kelas eksperimen diberikan *treatment* dengan menggunakan media permainan balok. Sedangkan untuk kelas kontrol diberikan *treatment* dengan pembelajaran biasa yaitu anak belajar dengan menggunakan lembar kerja anak (LKA) yang sudah disediakan oleh guru.